



# Yie Ar KUNG-FU

## LE JEU

Yie Ar Kung Fu est un test d'adresse dans les arts martiaux traditionnels. Il comporte Oolong qui essaye de détruire Grand-Maître dans les arts anciens, en l'honneur de son père, maître de Yie Ar Kung Fu.

Votre but final est de passer grand-maître mais pour atteindre cet objectif vous devrez battre divers adversaires, tous plus implacables les uns que les autres. Muni d'armes diverses et utilisant des techniques différentes, ils doivent succomber à une combinaison de 10 déplacements d'attaque différents.

Le jeu est commandé par joystick et peut se jouer à un ou deux joueurs.

C'est maintenant que ça va commencer à border alors que vous faites front à votre ennemi. Vos honnables adversaires sont

BUCHU - Un énorme combattant kung-fu qui peut attaquer en volant.

STAR - Une belle femme guerrière, versée dans l'art de lancer des étoiles mortelles ou SHURKEN.

NUNCHAKU - Maître du NUNCHAKU - faites attention à lui.

POLE - Attaque avec le bâton ancien de BO.

CHAIN - Expert dans l'art de se battre avec une chaîne meurtrière.

CLUB - Ce guerrier est armé d'un bâton pour détourner vos coups et d'une massue pour frapper.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu est une marque déposée de Konami Limited.

## SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Les points que vous marquez et le nombre de vies qu'il vous reste sont indiqués sur l'écran. Une vie en prime est accordée à 20 000 points. Le score de chaque déplacement est le suivant:

COUP DE PIED AU VOL (FLYING KICK) 2 000

500

500

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

1 000

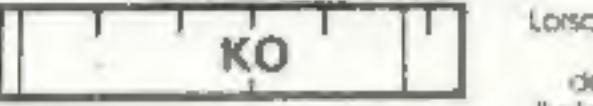
## CONSEILS

- Cherchez la pointe faible de votre adversaire avant d'attaquer. N'oubliez pas, Oolong peut sauter au-dessus de ses ennemis et tromper leur surveillance.
- Essayez d'atteindre votre objectif et ne vous approchez pas des adversaires armés.

## YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu est une marque déposée de Konami Limited.

## KO MARQUE



Lorsque le compteur KO atteint 0, la partie est terminée. Les déplacements d'attaque sont illustrés ci-dessous: COUP DE POING JAILLISANT, COUP DE POING POTHINE, COUP DE POING VISAGE, COUP DE PIED EN CERCLE, COUP DE PIED EN MONTANT, COUP DE PIED EN VOL, COUP DE BALAYAGE JAMBE, COUP CHEVILLE.

## CHARGEMENT

CASSETTE - Sur le C128, introduire par clavier GO 64 (return) et continuer. Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore, et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit apparaître, enfoncez ensuite la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme se chargera automatiquement. Une fois le chargement terminé, appuyez sur le BOUTON FIRE (FEU) et, à l'aide du joystick, sélectionnez l'option 1 ou 2 joueurs.

## COMMANDES

JOYSTICK	
SAUT DIAGONAL GAUCHE	SAUT
MARCHE A GAUCHE	
COUP DE POING JAILLISANT	COUP DE POING JAILLISANT
SE BAISSER	
SAUT DIAGONAL DROIT	SAUT DIAGONAL DROIT
MARCHE A DROIT	
COUP DE POING POTHINE	COUP DE POING POTHINE
COUP DE PIED EN MONTANT	COUP DE PIED EN MONTANT
COUP DE PIED EN CERCLE	COUP DE PIED EN CERCLE
BALAYAGE JAMBE	BALAYAGE JAMBE
COUP CHEVILLE	COUP CHEVILLE
JOYSTICK AVEC BOUTON FEU	
COUP DE PIED AU VOL	COUP DE PIED AU VOL
COUP DE POING VISAGE	COUP DE POING VISAGE
GRAND COUP DE PIED	GRAND COUP DE PIED
COUP DE PIED AU SOL	COUP DE PIED AU SOL
BALAYAGE JAMBE	BALAYAGE JAMBE

# COMMODORE

# KONAMI COIN-OP

# HUTS



Français  
English

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété exclusive de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited.  
Tous droits réservés dans le monde entier.

# HYPERSPORTS

## Changement

Placer la cassette dans le lecteur de cassette Commodore, le côté imprimé vers le haut et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer sur la touche SHIFT et la touche RUN/STOP (MARCHÉ/ARRÊT) simultanément. Le message écran doit suivre: appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette. Ce programme se charge automatiquement.

## Conseils

Utilisez les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour obtenir une vitesse d'approche maximum. Appuyez sur le bouton FIRE (feu) le plus près possible de la ligne de décollage. Pour chaque saut, continuer à appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour augmenter l'angle et le libérer aussi près de 45° que possible. (Résultat = vitesse/angles/distances).

## Le Tir au Pigeon

Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour tirer la carabine sur les cibles "commandées par ordinateur" spéciales pour détruire les pigeons qui passent (résultat selon les cibles touchées).

## Le Cheval d'Arçons

Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour approcher le trépied. Utiliser à nouveau sur le bouton FIRE (feu) une fois sur le trépied. Appuyer encore une fois sur le bouton FIRE (feu) quand l'athlète est debout sur les mains sur le cheval. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour faire tourner l'athlète. (POINTS: distance sur le trépied/diviseur sur le cheval/nombre de tours/atterrissement).

## Commandes

Manche à balai Clavier - Utiliser les deux touches SHIFT pour bouger vers la gauche ou la droite respectivement. Si vous préférez la commande à une main, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre touche SHIFT et la touche Z (pour les gauchers) et SHIFT et / (pour les droitiers) pour bouger vers la gauche ou la droite.

L'Hyper Sports n'est que l'un des nombreux jeux fantastiques de la société Imagine Software. Renseignez-vous auprès de votre concessionnaire sur les autres titres de notre gamme passionnante et vaste.

Si vous avez écrit un programme, pourquoi ne pas nous contacter, sans aucune obligation, pour que nous nous occupions en votre nom de sa commercialisation.

## LE JEU

Le Ping Pong est une simulation, pleine de réalisme, du jeu de ping pong.

L'écran affiche une vue plongeante tridimensionnelle d'une table de ping pong, les joueurs étant représentés par des raquettes. Le jeu peut se jouer à cinq niveaux différents d'adresse, contre l'ordinateur.

## CHARGEMENT

CASSETTE - Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore,